

닌텐도의 신규사업화의 길 : 의료기기 사업화의 타당성을 중심으로

박지은

(한양대 국제학대학원 일본학과 석사과정)

I. 연구목적

2. 아이디어 선정 과정

II. 추락의 이유

IV. 확장이 아닌 신규 사업의 타당성

1. 모바일 게임산업에 대한 빛나간 예측
2. 시대의 흐름을 거부
3. 2003년, 2011년 적자 상황 비교

1. 콘텐츠 보유
2. 활용의 연장선상인 신규사업
3. 게임기의 저평가된 인식

III. 신규 사업의 가능성

V. 결론

1. 닌텐도 wii의 특성

초록

시대의 흐름을 따라가지 못하고 갈라파고스와 되어가는 닌텐도는, 그 동안의 연혁으로 미루어보아 신규 사업으로의 길이 새로운 시도가 아님에 착안하여 어떠한 사업이 타당한지에 대한 연구를 실시하였다. 닌텐도의 적자가 난 이유를 통하여 도출된 신규 사업의 필요성, 경쟁사의 하드웨어 분석을 통한 닌텐도 wii의 활용방안, 소비자 타겟 설정 등을 통하여 의료기기 사업화로의 타당성을 연구하였다. 현재까지 가져온 닌텐도의 콘텐츠와 고령화 사회가 지속됨에 따른 수요 발생 등이 전망된다.

I. 연구 목적

슈퍼마리오 캐릭터로 유명한 닌텐도는 최근 몇 년간 'DS 두뇌 트레이닝', '영어 삼매경', 'Wii fit' 등 차별화 된 게임으로 게임을 그 동안 즐기지 않는 사람들에게까지 붐을 일으키기도 했다. 그 뿐만 아니라 닌텐도Wii는 기존의 방향키와 버튼만으로 조작하는 방식이 아닌 몸의 움직임을 통해 조작하는 새로운 컨트롤러를 선보임으로서 기존에 게임을 잘 접하지 않았던 사람들조차 Wii를 즐기는 반향을 불러 일으켰다. 이를 통해 세계적인 금융위기 속에서도 NTT도코모, 혼다, 캐논 등의 시가총액을 능가해버린 전적이 있을 정도로 성장한 전력이 있다. 영국 엘리자베스 여왕이 즐기는 게임, 게임을 활용하여 공교육을 진행하는 사례마저 낳다보니 한국의 이명박 대통령은 공식석상에서 왜 우리는 닌텐도 같은 제품을 만들지 못 하는가 라며 개탄하는 상황마저

벌어졌다.

이렇게 세계적으로 큰 반향을 불러오고 게임과는 거리가 멀다고 생각했던 가족 구성원들 모두를 게임기 앞에 모이게 한 것으로 유명한 닌텐도가 사실 창업당시 화투나 트럼프를 만드는 회사에 불과하였다는 사람은 그렇게 많지 않을 거라 생각한다. 현재까지의 연혁을 보면 닌텐도는 갖은 실패에도 굴하지 않고 오히려 불황을 대역전의 기회로 만들어 살아남았다는 것을 알 수 있다.

그러한 닌텐도가 소니의 플레이스테이션(이하 PS), 마이크로소프트(Microsoft)의 Xbox에 의해 한 차례, 그리고 스마트폰의 발달 및 이로 인한 모바일 게임의 발달로 인해 게임 시장의 선두에서 밀려나고 있다. 2011년 한국닌텐도는 49억 421만원의 영업 손실을 기록하고, 일본 닌텐도 또한 423억엔의 순손실을 기록했다고 발표 하였으니 말이다¹⁾. 제일 큰 이유는 모바일게임의 전망을 예측하지 못한 닌텐도 경영진의 실수 등 닌텐도는 쇠락세를 면치 못하고 있다.

그렇다면 앞으로 닌텐도가 나아가 할 길은 무엇인가? 모바일 게임 회사를 인수하여 모바일게임 시장으로 진출할 수도 있을 것이고, 세계를 놀래킬 만한 후속기기를 선보이는 방법도 있을 것이다. 하지만 닌텐도는 그간 신규 사업에 눈을 돌렸고, 그 중에서 성공한 사업을 키워나가 세계적 기업이 된 만큼 이번에도 그러한 저력을 발휘하길 바라는 마음으로 소논문문을 작성해보고자 한다.

II. 추락의 이유

1. 모바일 게임산업에 대한 빛나간 예측

게임 업계에서는 닌텐도가 추락하는 이유로 스마트폰 시대에 제대로 대응하지 못한 점을 든다²⁾. 아이폰에서 시작된 스마트폰 열풍에 닌텐도가 제대로 대응하지 못했다는 것이다. 스마트폰이 등장하면서 모바일 게임은 전과 비교할 수 없이 다양해졌다. 특히 페이스북(Facebook)과 트위터(Twitter) 같은 소셜네트워크서비스의 인기를 업고 소셜네트워크게임 돌풍이 일기도 했다. 게임기 하나에 10만원이 넘고, 게임 타이틀 하나에 몇 만원씩 하는 닌텐도와 달리 스마트폰 게임은 무료이거나 1달러도 안 되는 저렴한 돈에 살 수 있다. 닌텐도의 인기 게임인 두버트레이닝과 비슷한 내용의 모바일 게임을 무료로 얼마든지 즐길 수 있게 됐다. 이런 상황에서도 닌텐도 경영진은 스마트폰 게임에 무덤덤한 모습을 보였다. 이타와 사토루 닌텐도 사장은 지난해 월스트리트저널과의 인터뷰에서 모바일 게임 산업은 오래가지 않을 것이라 언급한 바 있다. EA(Electronic Arts)가 소셜네트워크게임인 심즈 소셜을 만들고, 넥슨(Nexon)이 인기 SNG인 롤더스카이를 만든 JCE를 인수한 것과 반대의 모습이다. 일본의 도쿄게임쇼에서 PC 및 온라인 게임의 부스 크기는 비슷하게 유지되는 반면, 모바일 게임 부스의 비중은 해마다 눈에 띄게 커지고 있으며, 일본 소셜게임 포털서비스인 모바게(モバゲー)가 치고나오는 것 등 일본 국내적 분위기조차 반영하지 못한 모습이다.

2. 시대의 흐름을 거부

1) 닌텐도 공식사이트 <http://www.nintendo.co.jp>

2) 조선비즈. "일본 이어 한국법인도 적자...닌텐도의 추락". 2012년 7월 3일자

월스트리트저널과의 인터뷰에서 닌텐도 사장은 또한 “닌텐도는 오픈소스나 무료게임을 할 생각이 없다”고 밝힌 바 있다³⁾. 오픈 소스⁴⁾ 및 모드⁵⁾ 활성화 2가지 전략의 핵심은 고객이 스스로 그들의 기업을 위해 가치 창출 프로세스에 동참한다는 것이다. 그 예로, 카운터스트라이크(Counter-strike)는 하프라이프(Half Life)의 모드 게임으로 처음 탄생하였다. 초반에는 아군과 적군의 구분이 힘들며, 무기의 밸런스가 맞지 않는 등 문제점이 있었으나 지속적인 고객들의 참여로 인해 문제점들이 계속 수정되어갔고 결국 하나의 독립된 게임으로써 인정받게 된 것이다. 이 과정에서 모드를 처음 만든 사람을 제작사 직원으로 정식 채용하기도 하였다. 이를 통해 회사는 고객의 피드백이 적극 반영되고 나아가 제작까지 된 게임을 출시할 수 있었던 것과 동시에 따로 사원을 뽑아 교육하는데 비용을 허비하지 않고도 인재풀을 보유하게 되었으며, 고객은 자신의 의견이 적극 반영된 게임을 만들고, 제작사가 생각지 못한 한계를 뛰어넘는 게임을 즐길 수 있는 윈윈 효과를 얻게 된다.

현대 사회의 소비자는 예전처럼 단지 주어진 제품을 소비하는 것이 아닌 교류, 소통을 통해 상호작용하기를 원하는 성향을 띤다. 닌텐도는 물론 개발자들에 의해 언제나 신선하고 고품질의 게임을 공급하여 왔지만 이 같은 닌텐도의 행보는 현대 소비자 성향에 대해 대응하려는 노력을 하고 있지 않다는 점, 즉 시대의 흐름을 거부하고 갈라파고스화⁶⁾ 되고 있다는 점을 드러낸다고 할 수 있다.

3. 2003년, 2011년 적자 상황 비교

사실 닌텐도 게임기 사업을 접어야 한다고 지적한 것은 이번이 처음이 아니다⁷⁾. 2003년 미국 시장조사기관인 Strategy Analytics는 보고서에서 2002년도 닌텐도의 게임기 게임큐브(Game Cube)가 마이크로소프트의 Xbox와 거의 동등한 매출을 올렸지만 시장이 닌텐도에 불리한 방향으로 움직이고 있으므로 닌텐도가 게임 퍼블리셔로 전향해야 한다고 밝힌 바 있다. 또한 타임지는 2003년 마이크로소프트가 닌텐도를 인수할 것이라는 기사까지 내놓기에 이르렀다. 그 예측을 비웃듯 국제 금융위기 속에서 승승장구를 한 닌텐도이지만 이제는 그 사정이 조금 다르다. 그렇다면, 당시 혁신에 실패했을 때의 닌텐도는 어떠한 상황에 처해있었을까? SWOT분석과 STP분석을 통해서 이를 알아보도록 하자.

3) 조선비즈. “일본 이어 한국법인도 적자...닌텐도의 추락”. 2012년 7월 3일자
 4) 소프트웨어의 설계도에 해당하는 소스코드를 인터넷 등을 통하여 무상으로 공개하여 누구나 그 소프트웨어를 개량하고, 이것을 재배포할 수 있도록 하는 것 또는 그런 소프트웨어를 말한다. 같은 맥락에서 게임엔진을 이해하면 된다.
 5) 모드(Mod, modification의 줄임말)는 이미 완성된 컴퓨터 게임의 일부를 수정해 새로운 게임으로 만드는 것을 말한다. 그러한 수정 행위는 단순히 아이템이나 캐릭터를 바꾸기도 하고, 레벨이나 레벨의 목표, 심지어는 게임의 규칙까지 변경해 원본 게임을 완전히 새로운 게임으로 만들기도 한다.
 6) 갈라파고스 증후군(영어: Galápagos syndrome) 또는 잘라파고스(Jalápagos = Japan + Galápagos)는 1990년대 이후 일본의 제조업(주로 IT 산업)이 일본 시장에만 주력하기를 고집한 결과 세계 시장으로부터 고립되고 있는 현상을 일컫는 것으로, 마치 남태평양의 갈라파고스 제도가 육지로부터 고립돼 고유한 생태계가 만들어진 것과 같아 붙여진 이름이다. 이러한 용어는 원래는 일본의 상황만을 일컫는 말이었으나 최근에는 대한민국의 인터넷 산업이나 미국의 자동차 산업 등 다른 나라의 비슷한 상황에도 사용되고 있다.
 7) 케이벤처.“닌텐도, 게임기 사업 접고 퍼블리셔로 전향해야”. 2003년 2월 27일자

3.1 2003년 SWOT분석

<표 1> 2003년 당시 닌텐도에 대한 SWOT분석

강점(Strength)	약점(Weakness)
<ul style="list-style-type: none"> · 자사 캐릭터들의 높은 인지도(젤다의 전설, 마리오, 바이오해저드 등) · 콘솔가격이 타사에 비해 상대적으로 저렴 · 쉬운 조작법 	<ul style="list-style-type: none"> · 지나친 캐릭터 의존도 · 타사에 비해 콘솔의 성능이 떨어짐 · DVD플레이어 기능의 부재
기회(Opportunity)	위협(Threat)
<ul style="list-style-type: none"> · 게임 시장은 닌텐도와 소니만이 쥐고 있었던 2강 체제 · 20대 이상의 고객들도 10대 때 즐겼던 비디오 게임을 구입하여 관심도가 증가 	<ul style="list-style-type: none"> · 불법복제, 불법개조로 인한 소프트웨어 판매 방해(콘솔이 아닌 소프트웨어에서 수익이 나는 구조에 치명적) · 소프트웨어 제조사들이 멀티플랫폼⁸⁾ 방식을 취함으로써 굳이 성능이 떨어지는 닌텐도의 콘솔을 살 이유가 없음.

3.2 STP분석

– Segmentation

- 게임을 처음 접하는 7세 이상의 어린이
- 게임 시장의 주 고객이라고 할 수 있고 유행에 민감한 10대
- 게임기를 구입할 능력이 있고, 게임을 즐기는 20대
- 아들, 딸과 함께 게임을 즐길 수 있는 30~40대

– Targeting

·당시는 PS1 발매 이후 게임 시장에서 강세를 보이던 소니가 PS2를 내놓으며 그 인기를 굳혀가는 상황과, 후발 주자이지만 막강한 자본과 분석력을 겸비한 기업인 마이크로소프트사가 무섭게 추격을 해오고 있는 시기였다. 따라서 닌텐도의 목표고객층은 예전 슈퍼패미콤시절부터 닌텐도 게임을 한번이라도 즐겨보았던 20대층과 귀여운 캐릭터를 선호하는 어린 고객층이었음.

– Positioning

·경쟁 제품인 PS2와 X-BOX가 높은 사양과 높은 퀄리티의 게임을 선보이며 시장을 공략하는 동안, 게임큐브는 슈퍼패미콤 시절부터 자사 게임을 즐기며 자란 기존 고객들을 위주로 공략

8) 여러 플랫폼에 대응하는 소프트웨어. 쉽게 말해서 하나의 게임이 아이폰에서도, 안드로이드에서도 구동되는 형태.

했다. 따라서 높은 인지도를 가지고 있던 기존 게임시리즈의 후속작들을 위주로 게임을 발매하였고, 기존 게이머들의 향수를 자극하는 전략을 내세웠다. 그리고 신작을 발매에 있어서는 퀄리티나 게임정보다는, 신규 고객 유치를 위한 아기자기하고 쉬운 게임을 위주로 발매해왔다.

이를 토대로, 당시 닌텐도는 1·20대 층 즉 게임 산업에 충성도 높은 고객들이 아닌 타겟을 겨냥하여 퀄리티나 게임정보다는 쉬운 조작법으로 즐길 수 있는 게임 소프트웨어를 제작하였는데 이 같은 전략은 타겟층들에게 외면을 받았다. 더구나 게임성이 좋고 고사양 게임기를 찾던 기존의 충성도 높은 고객들은 대부분 PS나 Xbox를 이용하여 게임을 즐겼기 때문에 2003년도 닌텐도는 적자를 보게 된 것이다. 하지만 이 같은 상황은 실패의 과정을 더 심화하여 성공의 과정으로 바꾼 닌텐도의 전략, 즉 당시만 해도 게임 산업에서 타겟층으로 잘 분류되지 않던 3·40대와 그들의 자녀 및 부모 세대를 끌어들이기 위한 소프트웨어 개발에 몰두하였고, 이를 실현시킬 콘솔 Wii와 닌텐도DS의 개발로 틈새시장을 공략하는데 성공한다.

그러나 2011년부터 적자 시기에는 2003년과는 달리 다소 다른 부분을 알 수 있다. 타겟층에는 당시와 큰 차이 없이 가족단위의 틈새를 노린 게임이 주류를 이루었으므로 별 다른 변화가 없다고 판단하였다. 때문에 STP분석이 아닌 SWOT 분석에서만 이를 알아보도록 하자.

3.3 2011년 SWOT분석

<표 2> 2011년 당시 닌텐도에 대한 SWOT분석

강점(Strength)	약점(Weakness)
<ul style="list-style-type: none"> · 단순한 오락이 아닌 학습, 교양 효과 · 글로벌 네트워크를 구축하여(국가 코드) 물가가 다른 국가에서 역수입되어 타 국가 시장의 타격을 피함. 	<ul style="list-style-type: none"> · 글로벌 네트워크의 구축 및 현지화 전략으로 인해 보다 더 많은 타이틀을 즐기고 싶은 유저들의 욕구를 충족시켜주지 못함(Xbox도 국가코드가 존재하지만 국내·외 타이틀 발매 수가 닌텐도만큼 크지 않고, 외국계정으로 이를 해결할 수 있음) · 현지화 전략으로 인해 비용이 과다해짐.
기회(Opportunity)	위협(Threat)
<ul style="list-style-type: none"> · 여성 이용자들의 확보와 폭넓은 지지 	<ul style="list-style-type: none"> · 스마트폰의 보급으로 인하여 가운데 닌텐도의 손쉽고 간편한 타이틀들이 스마트폰에서의 무료 게임들로 대체가 됨. · 스마트폰으로 충족되는 소셜 부문은 장소의 제약이 없는 반면 닌텐도는 Wifi라는 답만을 가지고 있음. · 특히 한국은 온라인 게임은 여전히 강세 · Xbox의 키넥트⁹⁾ 시스템으로 인해 쉬운 컨트롤을 강점으로 삼아왔던 닌텐도 장점이 사라짐. · Xbox의 키넥트 시스템은 그 동안 닌텐도가 노

9) 키넥트(Kinect)는 컨트롤러없이 이용자의 신체를 이용하여 게임과 엔터테인먼트를 경험할 수 있는

	려왔던 타겟층인 온가족 구성원들이 즐기기 훨씬 더 쉬운 시스템을 가지게 됨.
--	--

III. 신규 사업의 가능성

앞에서 살펴본 것과 같이 닌텐도는 휴대용 게임기와 온 가족이 손쉽게 즐길 수 있으며 그를 위해 쉬운 조작이 가능한 컨트롤러와 타이틀을 앞세워 승승장구하던 곳이었다. 그러나 3번의 SWOT 분석에서도 알 수 있듯 닌텐도는 특히 Threat 부분의 외적 요소로 인하여 그간 가지고 있던 많은 장점들이 현재로써는 그야말로 공중분해 되었다고 판단된다. 그렇다면 닌텐도가 가진 특출한 장점은 정말 없는 것일까? 우선 닌텐도가 가진 장점을 알아보기 위해 닌텐도 wii 자체를 살펴보도록 하겠다.

1. 닌텐도 wii의 특성

닌텐도 wii가 가지고 있는 효과에는 어떤 것이 있는지 우선 살펴본 후에 아이디어를 구체화 시켜보고자 한다. 이미 국내외에서 많은 논문들이 닌텐도 wii가 다양한 분야에서 효과가 있음을 증명해보인 바 있는데 이를 간략히 소개하고자 한다. 우선, 닌텐도 Wii를 통한 치매 재활 가능성 연구에서는 “치매환자의 균형능력 유지는 낙상과 골절을 예방하기 위해 매우 중요한 것으로, 이에 대한 적극적인 중재가 필요하다. 특히 인지기능 저하가 신체활동을 저하시키고 이로 인한 균형능력저하가 동반되므로, 균형을 증진시키기 위한 중재방법은 인지와 신체활동 촉진을 모두 고려해야할 필요가 있으며, 연구에 사용된 닌텐도 위 가상현실 기반 게임은 이와 같은 인지 요소와 신체활동 요소를 모두 충족시킬 수 있는 도구로 생각할 수 있다.”라고 밝힌 바 있다¹⁰⁾. 닌텐도 wii가 뇌졸중 환자의 균형과 상지 기능에 미치는 효과에 대한 연구는 그 효과가 있음을 입증해보이며 효율적인 프로그램 개발과 적용을 제안하였다¹¹⁾. 이 외 다른 논문들은 비장애학생 및 장애학생의 운동효과가 있음을 밝히면서 그 중 한 논문은 게임의 내용 구성과 장애학생이 용이하게 다룰 수 있는 컨트롤러의 개발을 제안하였다¹²⁾.

1.1 닌텐도와 키넥트 컨트롤러의 비교

다시 닌텐도에 초점을 맞추어보자. 그렇다면 앞에서 서술한대로 닌텐도의 컨트롤러가 타사의 컨트롤러 및 시스템에 비해서 단점만 있는 것일까? 꼭 그렇지는 않다.

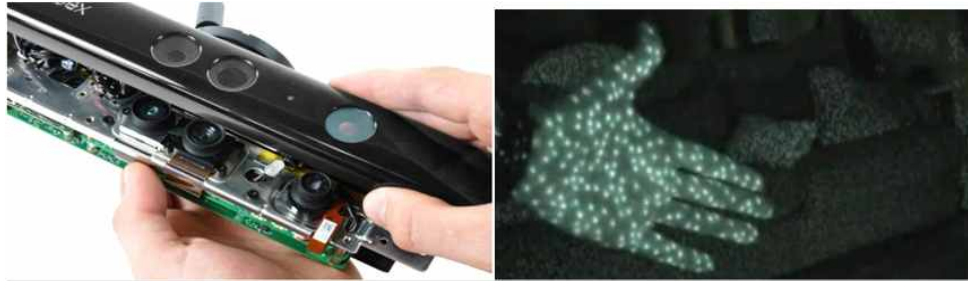
Xbox360과 연결해서 사용하는 주변기기이다.

10) 이진호外 2명(2011). “닌텐도 위 게임의 치매 재활 사용 가능성 연구” 대한물리학회지 제6권 제2호, 2011년 5월 Vol.6, No.2, May 2011. p.225~233

11) 김은경外 2명(2010). “가상현실 기반 게임이 만성기 뇌졸중 환자의 균형과 상지 기능에 미치는 효과”. 特殊教育再活科學研究 Journal of Special Education & Rehabilitation Science Vol. 49, No. 3, pp. 131~149, 2010.

12) 김정수外 1명(2010). “지적장애 특수학교 체육수업에서의 체감형 비디오 테니스 게임 적용 실행 연구”. 한국특수체육학회지 2010. 제18권 제2호. pp. 1-21. Journal of Adapted Physical Activity, 2010. Vol. 18, No. 2, pp. 1-21.

[그림 1] 키넥트 내부 모습과 키넥트가 스캔하는 점 형태



키넥트 센서는 3개의 렌즈로 구성되는데 가운데 렌즈는 RGB인식 렌즈이고, 왼쪽에 있는 렌즈가 적외선을 픽셀 단위로 쬐주는 적외선 프로젝터이다. 이 적외선 카메라로 보면 무수히 많은 점들이 보이게 된다. 적외선 프로젝터에서 송출된 무수히 많은 점들이 반사되어 오는 걸 인식한다. 오른쪽 사진에서 보이는 것에서 알 수 있듯이 두 개의 렌즈가 3차원 스캔을 해주게 된다. 실제로 게임을 하게 되면 2차원 평면이 아닌 XYZ축 전부를 인식하게 된다.

[그림 2] Wii 모션플러스(Motion Plus)



반면, 닌텐도 Wii의 기본 컨트롤러인 닌텐도 Wii의 기본 컨트롤러인 'Wii 리모컨'은 컨트롤러 내부에 '3축 가속도 센서'를 내장하고 있어 중력 검출을 통해 리모컨의 움직임을 파악해 낼 수 있다. 하지만, 연속적인 빠른 움직임과 복잡한 움직임을 파악해 내는 능력이 부족하기 때문에 딜레이 문제가 발생하여 유저들과 게임 개발사로부터 문제점이 제기 됐다. 그리하여 탄생된 것이 Wii리모컨에 끼워서 사용하는 'Wii 모션플러스'란 주변기기다. 이 주변기기는 리모컨의 각도와 회전속도를 정확하게 검출해 내는 '자이로센서¹³⁾'가 탑재되어 있어, Wii 리모컨에 내장된 '3축 가속도 센서'와 연동해 보다 정확한 움직임을 캐치해 낼 수 있게 됐다. 실제로 UBI(Ubi Soft)의 레이맨 오리진(Rayman Origin) 개발자는 Wii U의 스크린 딜레이¹⁴⁾는 1/60초에 불과

13) 자이로스코프라고도 하며, 회전체의 역학적인 운동을 관찰하는 실험기구로 회전의라고도 한다. 이를 이용하여 지구가 자전하는 것을 실험적으로 증명할 수 있다. 한편, 로켓의 관성유도장치로 사용되는 자이로스코프, 이 원리를 응용한 나침반인 자이로컴퍼스, 선박의 안전장치로 사용되는 자이로안정기 등 넓은 범위에서 응용되고 있다.

14) 비디오 게임기에서의 정의는, 플레이어가 주변기기를 이용하여 신호를 입력하였을 때 게임기 본체가 이를 얼마나 빨리 받아들여 처리하고 결과를 출력하느냐에 따라 스크린 딜레이 여부가 판가름난다.

하다고 감탄한 바 있다¹⁵⁾.

위의 설명을 비교해보았을 때 닌텐도의 장점은 움직임 속도와 콘솔이 그 움직임을 인식하는 속도 간의 딜레이 문제가 해결한 것이다. 그에 반해, 키넥트의 단점은 기술적인 한계로 인해 아직까지 딜레이 문제가 있다는 것이다. 이에 덧붙여, 키넥트는 전신을 인식하는 시스템을 기반으로 설계되었기 때문에 전신이 키넥트 렌즈에 들어오지 않으면, 즉 충분히 넓은 공간이 확보되지 않으면 전혀 사용이 불가능해지는 치명적인 단점을 안고 있는 것 또한 큰 문제점으로 지적되고 있다.

그렇기 때문에 닌텐도의 장점으로 작용할만한 닌텐도 모션플러스 컨트롤러를 기본으로 하여 이를 활용할 수 있는 아이디어를 고심해보았다.

2. 아이디어 선정 과정

<표 5> 신규 사업과 관련한 닌텐도의 연혁

연도	연혁
1889년	야마우치 후사지로가 교토시 시타교구에서 화투, 트럼프를 제조하는 닌텐도 창업
1933년	야마우치 세키요(야마우치 히로시의 할아버지)가 교토 지역에 있던 회사들을 모두 합병하고 화투, 트럼프의 원재료인 종이 회사를 인수하여 사업적으로 큰 성공을 거둠
1953년	1949년 23살의 나이로 사장이 된 야마우치 히로시는 가내 수공업 수준이었던 카드 생산에서 기계를 통한 대량 생산체제를 구축하는 데에 성공
1956년	야마우치 히로시는 디즈니사와 캐릭터 사용권을 합의하기 위해 미국을 방문하고 당시 세계 최고의 카드 회사였던 플레이 카드사를 방문하지만 회사 사정에 크게 실망하여 트럼프 사업에 대해 회의를 품음
1963년	경영다각화를 위하여 택시, 인스턴트 식품산업에 진출하지만 실패
1967년	완구업에 최초 진출하여 장난감 게임기 래빗 코스터 발매
1967년	울트라 핸드를 발매로 침체를 벗어난 닌텐도는 본격적으로 완구업 업종을 전환
1972년	세계 최초 비디오 게임기 마그나 박스 발매
1980년	기차 안에서 회사원들이 전자계산기를 가지고 노는 모습을 보고 휴대용 게임기를 발매하여 요일쇼크로 경영난에 처했던 닌텐도를 회생시킴
1987년	야마우치 증권과 협력하여 홈 트레이드 서비스를 개시하는데 패미컴을 단말기로 사용함.
1990년	최초로 게임기와 건강을 접목한 패미컴 휘트니스 시스템을 시작.
1995년	소니와 세가가 경쟁 게임기를 출시
1997년	노키아가 개발한 스네이크가 최초의 모바일 게임의 형태로 출시

15) Thomas East. "Wii U GamePad technology is more advanced than you think". The official nintendo Magazine. 2012년 10월 15일자

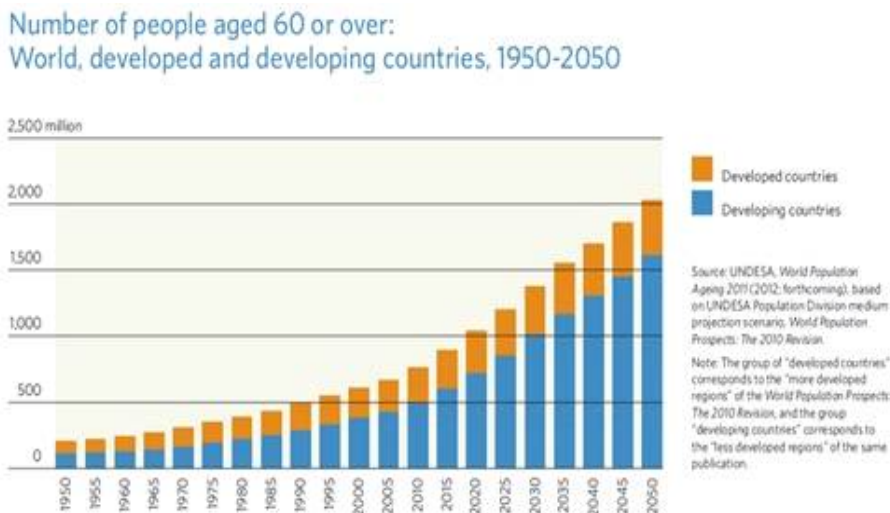
2003년	게임시장 진출 후 최초로 적자를 기록
2009년	아이폰 등 스마트폰의 폭발적 성장에 힘입어 모바일 게임시장도 함께 성장함으로써 닌텐도의 게임 산업이 하향세

이를 보면 닌텐도는 가지치기 형식으로 진화를 많이 겪기도 하였지만 전혀 상관없어 보이는 업종으로 신규 전환한 사례도 많이 있었음을 알 수 있다. 특히 현재의 위기가 SWOT분석에서도 살펴보았듯 Threat 즉, 외부의 위협에 의한 것이므로 닌텐도를 활용하되 아예 업종을 바꾸어보는 것을 제안한다.

2.1 타겟층 선정

위의 STP분석에서도 보았듯 기존의 1·20대는 보다 좋은 그래픽과 실감나는 자극적인 게임을 찾아 나서고 있으므로 현재의 닌텐도의 콘솔과 타이틀로는 PS3와 Xbox 등을 당장에 이기기 힘들다. 두 번째, 온 가족을 공략하는 것을 포기하고 타겟층을 바꾸어본다. 3·40대를 공략해본다면? 문제는 1994년 PS1이 발매된 것을 염두 해두고, 그 때의 1·20대가 이것을 플레이했다면 그들은 2012년인 지금 3·40대가 되었을 것이며 그들은 자신들이 어렸을 때 하던 게임 스타일을 계속 고수할 것이다. 타겟을 여성으로 바꾸어보는 것 정도가 가장 가능성이 높아 보이는 이야기이다. 여성 플레이어가 원하는 쉬운 컨트롤 방식을 따르자면, 이 같은 이 점은 닌텐도DS, 즉 휴대용기기에 국한될 것이며 Wii에서는 불가능할 것으로 보인다. 이에 더하여, 닌텐도DS는 모바일게임으로 인해 잠식되고 있으니 이 또한 좋은 방법이 아니다. 그렇기 때문에 앞에서 살펴보았듯 장애인 및 치매와 뇌졸중환자의 예방 및 개선에 닌텐도 게임이 효과를 보였다는 연구 결과를 바탕으로 타겟을 이들 둘로 우선 좁혔다.

[그림 3] 선진국, 개발도상국에서의 60세 이상 인구 비율에 대한 과거와 예측



이에 더하여 고령화 문제가 가장 글로벌한 이슈임을 깨닫고 최종으로 타겟을 정하게 되었다. 그림 2를 보면 전 세계적으로 고령화 비율이 선진국에서 뿐만이 아니라 개발도상국에서도 급격하게 늘어날 것임을 알 수 있다. 고령화시대는 우리가 이제까지 겪어보지 못한 새로운 세상으로

과거를 거울로 삼아 미래를 내다볼 수 없는 분야인 것이다. 그러므로 우리는 상상력을 최대한 발휘하여 낼 수 있는 아이디어를 모두 제시하고, 효율적인 것들을 선별하는 작업을 할 필요가 있다. 그래서 타겟을 고령층으로 잡았다. 그렇다면, 고령층에게 심각한 문제인 치매와 뇌졸중 등에 대한 아이디어로 이를 구체화시킬 수 있다고 생각한다.

2.2 악력 강화 훈련

인체는 시간이 갈수록 근육량과 탄력을 잃게 되며 근력도 쇠퇴하여 근력저하가 일어나는 이른바 노화의 과정을 겪게 된다. 특히 악력 측정은 근육성이영양증, 발달장애, 만성피로증후군, 류머티즘성 관절염 등의 증상에 대한 진단 및 신체 일부 물리적 기능의 건강 진단에 사용되기도 한다. 최근 미국 의료센터의 연구결과¹⁶⁾에 따르면 악력이 약하면 뇌졸중 발병 위험이 상승한다고 발표한 바 있다. 한편, 통계청의 조사 자료에 따르면 한국인들의 만성질환으로 인한 사망원인 중 1999년부터 2010년부터 꾸준히 2위를 기록한 것이 바로 뇌혈관 질환이며, 5, 60대 이상의 고령자들에게서 많이 발생하는 것으로 나타났다. 미국의 경우에는 4위를 차지하며, 유럽은 뇌혈관 질환에 큰 주의를 기울이지 않는 경향 때문에 미국보다 상황이 더 안 좋다고 알려져 있다¹⁷⁾.

뇌졸중은 치료 후에도 상당수가 재발하므로 무엇보다 예방이 중요하다. 그러므로 뇌졸중을 예방하기 위해서, 더불어 뇌졸중 환자들의 회복을 돕기 위해서 이러한 악력 강화 훈련만으로도 이를 개선할 수 있는 간편한 방법으로 Wii 컨트롤러를 베이스로 한 의료기기를 만들면 어떨까 하는 아이디어를 제안해본다. 이는 동작을 인식하는 키넥트로써 하드웨어 상 불가능한 항목이므로 본 아이디어에 있어서는 닌텐도에 절대적으로 승산이 있다고 본다. 닌텐도 wii는 이미 그 효과가 입증되었기 때문에 위에 제시된 논문들이 제안한 것처럼 이에 특화된 기기와 흥미를 유발할 수 있는 소프트웨어 개발을 한다면 본 분야의 강자로 떠오를 가능성이 높다고 판단한다.

IV. 확장이 아닌 신규 사업의 타당성

그렇다면, 왜 Wii, 즉 게임기에서 머무르지 않고 꼭 의료기기로 이를 특화해야 할까? 이에 대한 이유 3가지를 대보고자 한다.

1. 콘텐츠 보유

닌텐도는 그동안 두뇌트레이닝, 두뇌교실, 안력트레이닝 등 훈련 게임과 교육 프로그램 한자 교육, 그림교실, 영어삼매경 등의 개발 및 발매에 있어서 다른 게임사들과 모바일 게임사들이 개발 단계에 머물러있는 것에 비해 최강자라 할 수 있다¹⁸⁾. 악력강화 훈련에 특화된 소프트웨어를 개발하고, 이를 컨트롤러와 함께 개발, 실험하여 정말 의료기기로써 효과가 있는지 정밀한 검증을 거쳐 승인을 받는다면 기존에 있는 의료용 게임치료기를 월등하게 앞설 수 있다. 물

16) 웰빙코리아뉴스. “보행 속도는 치매, 악력은 뇌졸중 발병율과 관련 있다”. 2012년 3월 31일자

17) 데일리메디. “미국 뇌졸중센터 치료지침 개정안 공개.” 2011년 11월 2일자

18) 닌텐도코리아 공식 홈페이지 <http://www.nintendo.co.kr>

론, 악력강화에 특화된 소프트웨어와 기기에서 머무는 것이 아니라 이 기기를 바탕으로 다른 의료기기로도 뻗어나가야 한다고 판단한다.

덧붙여, 닌텐도에게 있어서 가장 중요한 가치관은 ‘재미가 있어야 한다.’라는 것을 생각해보자. 재미는 동기를 유발하여 모든 분야에서 효과적으로 발휘된다는 것은 이미 널리 알려진 상식이다. 특히 재활 측면에 있어서도 똑같은 내용의 운동이지만, 목적, 재미라는 요소를 더 할수록 사람은 평범한 운동 지시 보다 움직임의 동기와 수행정도가 더 강해진다고 한다. 더군다나 오랫동안 재활치료를 받는 사람들의 입장에서 보면 몸의 회복이 생각만큼 쉽지 않고, 점진적이기에 재활치료 목적의 결여와 지루함 속에서 움직임의 동기를 잃고 방황하기 쉽다고 한다¹⁹⁾. 이 같은 상황을 막기 위한 재미, 이로 인한 동기유발, 노하우로 인한 소프트웨어 개발의 수월성 등을 고려했을 때 조건을 모두 충족시키는 곳은 역시 닌텐도라 판단하며 충분히 경쟁력이 있다고 판단한다.

2. 활용의 연장선상인 신규사업

그 동안의 신규 사업과는 달리 전혀 근거 없는 분야가 아닌 확실한 분야로의 확장이다. 신규 사업은 회사의 생명 연장에 필수이다. 개발된 게임의 흥망성쇠에 따라 개발사의 명운이 갈릴 수밖에 없는 상황에서 게임사의 입장에서는 수익구조를 개선하기 위하여 새로운 사업을 찾을 수밖에 없는데 여기서 제시된 의료기기로의 신규 사업은 기존 인프라를 십분 활용할 수 있다. 나아가 닌텐도 wii를 기반으로 의료 기기를 만들 시, 자사의 게임기만의 역량을 토대로 개발을 하게 될 것이므로 특허분쟁에 휘말릴 소지가 적어진다는 장점이 있으며, 개발비가 완전히 새로운 신규 사업을 추진하는 것보다는 적게 들 것이라는 분석이다. 미래에 악력뿐만이 아니라 치매, 지체장애인을 위한 기기를 만들 때도 같은 장점이 적용될 것이라는 판단이 가능하다.

3. 게임기의 저평가된 인식

2010년 한창 닌텐도가 승승장구할 때 ESA(Entertainment Software Association)의 통계자료가 하나 발표되었다²⁰⁾. 미국 가정을 기준으로 볼 때, 게임을 즐기는 인구의 29%가 50세라는 점이 흥미롭다. 2010년 한국게임백서를 기준으로, 45세 이상의 성인 게이머는 7~8% 수준에 머물고 있는 것과는 상당히 차이가 많이 난다. 단 본 통계의 맹점 중 한 가지, ESA의 통계에서 게임의 정의는 PC와 콘솔뿐만이 아니라 보드 게임이나 트리비아 퀴즈 등도 모두 포함되었다는 점이다. 더 자세히 들어가서 4, 50세 미국 부모들의 통계결과만을 보았을 때, 이들의 50%가 최소 1주일에 한두 번 이상은 게임을 즐기는 것으로 조사되었는데(복수 응답) 아이들이 원하기 때문에, 가족을 위한 시간이므로, 아이들과 소통하기 위해서 아이들이 어떤 게임을 하는지 파악하기 위해서가 1, 2, 3, 4위를 나란히 차지하고 있다. 즉, 가족을 위한 게임기를 발매하여 승승장구하던 2010년때 조차 기성세대들은 자신의 여가생활을 위해서라기보다 아이들을 위해서 게임을 즐기는 비율이 월등히 높다는 것을 알 수 있는데, 이 같은 통계는 게임이 아이들을 위해 존

19) 서울시립 서울장애인종합복지관 블로그. “동기 유발, 움직임 그리고 재미를 하나로, 위협!” 2010년 6월 25일자

20) 인벤. “[통계] 가족과 함께하는 게임 문화, 미국 통계 살펴보니...” 2011년 6월 15일자

재하는 것이라는 인식을 가지고 있음을 알 수 있다.

특히 미국보다 이러한 개념이 더 보수적인 동양의 고령세대에서는 게임을 어린 아이들만의 전유물로 치부하는 경향이 높기 때문에²¹⁾ 게임기로 치료를 담당한다고 하면 아무리 그 효과가 뛰어나다고 한들 불신을 가질 확률이 높다. 그로 인해 치료의 효과가 나타나지 않거나 부정적인 효과가 나타날 가능성, 즉 노시보 효과²²⁾가 나타날 가능성이 있다는 것이다. 따라서 이 같은 생각을 불식시킬 의료기기로서의 인증, 허가 나아가 디자인 등은 선택이 아닌 필수가 될 것이며 닌텐도의 회생에 열쇠가 되리라 생각한다.

V. 결론

닌텐도는 현재 살아남기 위해 기존의 틀에서 벗어나 달라진 모습들을 보여주고 있다. 한 가지는 한국닌텐도로, 100% 현지화 전략으로 인해 해외 지역에서의 타이틀 출시 시기가 지연되었던 단점을 갖고 있던 기존의 행보에서 벗어나 현지화 정책을 없앴 것이다. 이로 인해, 그 동안 한국에서는 찾아볼 수 없었던 수많은 게임들이 발매되기 시작한 것이다. 또 다른 한 가지는, 루브르 박물관과 5년간 제휴를 맺어 닌텐도 3DS를 이용하여 관람객 투어용 가이드 장비를 공급한 것이다. 이를 통해 관람객들은 기존의 오디오 방식에서 벗어나 3D 입체 화면으로 박물관 주요 작품과 시설 위치 및 설명을 제공받게 된 것이다. 이러한 노력들은 높게 평가받을만하지만 이는 동시에 닌텐도가 게임 산업만으로는 극복해낼 수 없을 만한 위기에 봉착했을지도 모른다는 것을 반증하는 예가 아닐까 한다.

코드 프리, 무료 게임, 오픈 소스 거부 등 현 게임 산업의 흐름으로의 변화를 모두 거부하는 닌텐도에게는 신규 사업이 타계책 중 하나일 것이라 판단했기에 이 같은 연구를 진행하였고, 나름의 근거를 통해 닌텐도는 의료기기 사업으로 발전해야 한다는 아이디어를 제시하였다. 뇌졸중의 예방과 재활 치료를 위한 의료기기 생산을 시작으로, 자신들만의 노하우를 살려 치매, 장애인들을 위한 의료기기 더 나아가면 어떻게 덧붙여 제안해본다.

재미를 추구하는 닌텐도의 가치관을 발전시켜 치료로 힘들어 하는 사람들에게 활력을 불어넣어 줄 수 있다면 하는 기대를 해본다. 덧붙여 본 소논문에서 본 아이디어에 관한 의료법적 고찰 등은 고려되지 않았으며 이는 앞으로의 연구과제로 삼기로 한다.

21) 한국콘텐츠진흥원. 대한민국 게임백서. 2011.

22) 환자에게 치료성분이 있는 약을 복용시켰음에도 환자가 약의 효과를 의심하고 병이 악화된다고 생각할 경우, 실제 약효가 나타나지 않는 현상.

참고문헌

- 단행본 -

- [1] 닌텐도 이야기.김영한.2010.
- [2] 대한민국 게임백서.2011.한국콘텐츠진흥원

- 학술논문 -

- [3] 닌텐도 위 게임의 치매 재활 사용 가능성 연구.강중호.2011.
- [4] 지적장애 특수학교 체육수업에서의 체감형 비디오 테니스 게임 적용 실행연구.김정수, 노형규.2010.
- [5] Effect of 8 Weeks Nintendo Wii Fit/Sports Exercise on Body Composition and Object Control function in Male High School Student with Intellectual Disability.김태수.2011.
- [6] 가상현실 기반 게임이 만성기 뇌졸중 환자의 균형과 상지 기능에 미치는 효과.김은경, 강중호,이현민.2010.
- [7] 골프퍼팅용 무선 악력 측정 시스템의 개발.김형식외4명.2007.
- [8] 악력향상 콘텐츠 개발.김종태외4명.2007

- 언론보도 -

- [9] 일본 이어 한국법인도 적자...닌텐도의 추락.2012.07.03.조선비즈.
http://biz.chosun.com/site/data/html_dir/2012/07/03/2012070301546.html
- [10] 닌텐도, 게임기 사업 접고 퍼블리셔로 전향해야.2003.02.27.케이벤치
<http://www.kbench.com/digital/?no=18886>
- [11] 게임의 룰 바꾼 닌텐도 역발상.2009.09.22.동아닷컴.
<http://news.donga.com/3//20090418/8721727/1>
- [12] 처음 만나는 닌텐도 Wii가 심심한 이유.2009.01.06.스포츠조선.
http://foto.sportschosun.com/news/ntype2_o.htm?ut=1&name=/news/life/200901/20090107/91g23009.htm
- [13] 체감형 게임 3파전 매서운 추격자들.2012.03.05.이버즈.
http://www.ebuzz.co.kr/news/issue/2564109_1888.html
- [14] '충격' 닌텐도, 창립이래 첫 적자. 6천 5백억원 규모.2012.01.27.게임동아
<http://media.daum.net/digital/game/newsview?newsid=20120127112315381>
- [15] '조깅보다 낫네' X박스 키넥트로 운동하기.2012.02.28.블로터
<http://www.bloter.net/archives/98431>
- [16] 보행속도는 치매, 악력은 뇌졸중 발병율과 관련있다.2012.03.31.웰빙코리아뉴스
<http://www.wbkn.tv/?c=16&p=5&uid=2013>
- [17] 美 게임인구 여성비율 예상보다 높다
http://www.globalwindow.org/wps/portal/gw2/kcxml/04_Sj9SPykssy0xPLMnMz0vM0Y_QjzKLd423CDQASYGZAR76kehiXiYIsSB9b31fj_zcVP0A_YLc0IhyR0dFAHPA0Kw!/delta/base64xml/L3dJdyEvd0ZNQUFzQUMvNElVRS82X0VfOEw1?1=1&workdist=read&id=2090000
- [18] Wii 등 비디오게임 '뇌졸중' 환자 회복 돕는다.2010.02.27.메디컬투데이
<http://www.mdtoday.co.kr/mdtoday/index.html?no=118913>
- [19] 가족과 함께하는 게임문화, 미국 통계 살펴보니..
<http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=sweet2556&logNo=80132540092>

- 웹사이트 -

- [20] 닌텐도 공식사이트 <http://www.nintendo.co.jp/>
- [21] 닌텐도코리아 공식사이트 <http://www.nintendo.co.kr/main.php>

[22] 서울시립 서울장애인종합복지관 <http://majung1982.blog.me/30088668663>

[23] Daily Cognition <http://www.dailycognition.com>

[24] ESA <http://theesa.com>